PLUS FROID QUE L'ESPACE...

texte
Jean Balczesak
illustration
Servain
plan
Cyrille Daujean



Pour Star Wars
En aide de jeu : Les détectives de la **Guerre des Étoiles**

Cette mini campagne pour Star Wars, seconde édition, est centrée autour d'une agence de détectives interstellaires dont la description est fournie en page 11. Elle s'adresse à deux à quatre joueurs (dont au moins un PJ capable de piloter un vaisseau) et un MJ expérimenté.

Thermina IV

Système : Thermina ; planète tournant autour d'une naine rouge
Type : monde de loisirs
Température : froid spatial
Atmosphère : aucune
Hygrométrie : faible
Gravité : moyenne
Terrains : surface rocheuse aride, 47 niveaux souterrains habités
Durée du jour : 33,7 heures standard
Durée de l'année : 476 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Sullustains, Gamorréens, etc. (aucune race indigène)
Astroport : catégorie standard
Population : 1 million d'habitants
Fonction planétaire : commerce
Gouvernement : conseil des propriétaires
Niveau technologique : espace
Principales exportations : aucune
Principales importations : vivres, produits divers

Thermina est un des rares « mondes récréatifs » de la Bordure Extérieure. Avec ses innombrables casinos, lupanars et autres établissements où il est possible de réaliser tout ce qu'un homme (ou un extraterrestre) peut rêver, ce monde s'est acquis la réputation de « paradis des truands ». Fils de bonne famille en goguette et trafiquants en tous genres s'y retrouvent pour passer des bons moments et négocier des affaires illégales.

— Allô, Bantha III ? Paré pour évacuation. Bon sang, qu'est-ce que vous fichez ?!

L'homme étreignait fébrilement son communicateur moyenne portée qui restait désespérément muet.

— Bantha III ? Quand allez-vous venir me chercher ? Ma situation devient intenable ici !

De plus en plus tendu, l'homme vérifia si son appareil fonctionnait bien. Apparemment, pas de problème.

C'est alors qu'il leva les yeux et vit passer dans le ciel émeraude, juste au-dessus de sa tête, le premier vaisseau impérial. Un frisson glacé, dû autant à la rage qu'à la peur, courut le long de sa colonne vertébrale...

— Ça, ils me le payeront...

Une histoire d'araignées...

Alors qu'ils viennent tout juste de terminer une petite période de « remise en forme » dans les sous-sols de la StarEye (voir aide de jeu page 11), les PJ sont un beau matin convoqués par Histip en personne. Quand ils arrivent dans le luxueux bureau situé au second, ils découvrent le « patron » en grande discussion avec un petit bonhomme ventripotent au visage lunaire qui arbore une expression profondément méprisante sur son visage. Le « visiteur » faisant mine de ne pas remarquer leur présence, il faut qu'Histip les présente pour qu'il consente enfin à les saluer d'une main molle et moite.

Le directeur de l'agence prie alors son compagnon de bien vouloir répéter l'histoire qu'il lui a racontée. Le désagréable personnage se râcle la gorge et commence... « Je m'appelle Togmar. Je dirige les Industries Togmar, un consortium impérialo-indépendant installé sur Doblinia, dans la Bordure Extérieure. Je me targue d'être un collectionneur d'art averti, mais j'ai malheureusement été victime, il y a de cela quelques années, d'un cambriolage dont je ne me suis jamais remis. On m'a en effet volé à l'époque diverses œuvres précieuses et – surtout – trois petites araignées de cristal, connues sous le nom de "Trois Sœurs", auxquelles je tenais beaucoup car elles m'avaient été offertes par mon père. Mon réseau de relations personnelles m'a permis de connaître l'identité des voleurs : un Humain du nom de Derkhen, un Darga appelé Mahatl et un certain Mowgawa, un Wookiee. J'ai même pu localiser la planète sur laquelle se trouve Derkhen, mais je me vois mal aller lui réclamer ce qui m'appartient ! Je suis donc venu vous voir pour que vous récupériez la statuette qui est entre les mains de Derkhen. Quand ce sera fait, vous me ferez un rapport complet sur ce sinistre gaillard, afin que je puisse ensuite engager des poursuites à son encontre. Je ne désespère pas, par ailleurs, de réussir à localiser les deux autres voleurs. Vous pourriez alors m'être à nouveau utiles... »

Togmar passe aux PJ deux holo-photos. La première représente une araignée en cristal rose, d'une délicatesse extrême. Sur la seconde, on voit un Humain chauve au visage couturé de cicatrices, dont toutes les dents semblent avoir été remplacées par des petits crocs pointus en or massif : Derkhen ! « Il est sur Thermina IV ! », ajoute Togmar.

Où est la vérité ?

Si les joueurs pensent à vérifier les dires de Togmar, ils ne trouveront rien d'anormal dans les fichiers informatiques du secteur (jet moyen en Recherche ou Programmation d'Ordinateur).

Toutefois, deux jets de dés difficiles leur permettront d'apprendre :

- Que Togmar a la réputation de ne pas avoir un passé irréprochable. Sa fortune actuelle, il la devrait en partie à un manque de scrupules assez peu courant...
- Que les « Trois Sœurs », des bijoux célèbres, seraient en fait quatre si l'on en croit certains fichiers spécialisés en xéno-art. (Interrogé sur ce point, Togmar prétendra que la quatrième araignée a été détruite lors du vol... alors qu'en fait elle lui a été confisquée par l'Empire).

En route !

Quoi qu'ils fassent, à ce stade de l'aventure les joueurs ne devraient pas avoir de raisons valables de se méfier de Togmar. Laissez-les se préparer, puis accordez-leur un des YT-1300 de l'agence (voir page 121 des règles) et – éventuellement – un ou deux gadgets de votre invention. Il ne restera plus ensuite aux PJ qu'à prendre le chemin de Thermina IV...

Ce que les joueurs ignorent

Il y a quelques années une bande de gangsters dirigée par quatre « Seigneurs du Crime » s'est attaquée à la banque de Gondha, un monde du Noyau. Tout se déroula comme prévu, mais, une fois leur coup accompli, les bandits durent se replier en désordre pour fuir des vaisseaux impériaux qui n'étaient pas prévus au programme. Le départ fut tellement précipité qu'un des quatre chefs – un certain Moxta Erthar – fut abandonné par ses compagnons et tomba entre les mains des autorités impériales. Ses compagnons, quant à eux, décidèrent de profiter de leur butin et de se refaire une « virginité » en adoptant de nouvelles identités.

Erthar fut soumis aux pires tortures que les interrogateurs impériaux purent imaginer. Il avoua tout ce qu'il savait, mais ses complices ne furent jamais retrouvés. Condamné aux travaux forcés à vie dans les mines de Kessel, il parvint à s'évader au bout de deux ans d'emprisonnement. Après une cavale de plusieurs mois, il finit par avoir l'idée de se faire passer pour mort et de « voler » l'identité d'une de ses anciennes relations d'affaires, Togmar, un richissime industriel au passé douteux. Après l'avoir tué et avoir éliminé tous ses proches au cours d'un regrettable accident, il demanda à un chirurgien de lui faire le visage du défunt dont il prit tout naturellement la place.

Aujourd'hui, il poursuit un double but : remonter une bande digne de ce nom et punir ceux qui l'ont jadis trahi. Il a déjà procédé à quelques recherches de son côté, mais comme il ne souhaite pas perdre de temps, ni prendre de risques, il a décidé de s'adresser à une agence de détectives connue afin qu'elle se charge des enquêtes sur le terrain. Par chance, il s'est souvenu que ses anciens complices et lui s'étaient tous choisis comme porte-bonheur – après un coup particulièrement réussi – de petites araignées de cristal très rares...

Chapitre un

Le sourire de la richesse

L'arrivée

Quand le vaisseau des PJ approche de Thermina IV, décrivez une boule de roc noirâtre dérivant dans la lumière rouge d'une petite étoile.

Creusé dans les profondeurs de la roche et bordé d'immenses panneaux solaires, l'astroport de Storza ressemble un peu au moment de l'atterrissage à une large gueule métallique suffisamment vaste pour « engloutir » un Destroyer stellaire.

Après avoir acquitté les taxes locales (150 crédits « négociables ») et avoir justifié de manière satisfaisante leur présence, les PJ vont découvrir les mystères d'une planète qui ne vit que pour le plaisir...

Note : Si les joueurs annoncent à leur arrivée qu'ils sont des détectives, cela risque de compliquer sérieusement leur tâche.

N'oubliez pas que pour la majorité des gens, un « détective » est avant tout un espion de l'Empire. Sachez en tenir compte dans les événements qui se dérouleront ensuite.

Le monde de la corruption

Ancienne planète minière dont les filons sont aujourd'hui épuisés, Thermina IV est percée d'innombrables galeries et tunnels répartis sur une cinquantaine de niveaux. Ceux-ci sont organisés et aménagés en fonction de leur raison d'être : dortoirs, entrepôts, habitations, etc. La plus grande partie de ce réseau souterrain est toutefois consacrée à tous les vices et plaisirs connus. Le visiteur, qui peut se déplacer assez rapidement grâce à un système de trottoirs roulants, est confronté à d'innombrables enseignes holographiques annonçant des casinos, des salles de spectacles, des hôtels louches, des bars, etc.

Note : Pour l'ambiance, pensez aux scènes censées se dérouler sur Mars dans le film *Total Recall.*

Quand les portes d'acier de l'astroport s'ouvrent pour laisser passer les PJ, lisez à haute voix :

« Imaginez que Sodome et Gomorrhe aient été transposées dans un lointain futur et vous aurez une faible idée de la vision qui s'offre à vous... Un immense couloir crasseux rempli d'une faune interlope s'étend aussi loin que porte votre regard. Toutes les races de l'univers connu semblent représentées ici : Gamorréens, Twi'leks, Humains, Wookiees, etc. Des Droïds vêtus de robes chamarrées vantent à coup de slogans tonitruants les mérites des innombrables établissements locaux qui forment une espèce de gigantesque centre commercial où ne seraient proposées que des distractions de toutes sortes. L'écœurante odeur de chou qui règne dans l'air révèle que le système d'aération mériterait une petite révision... »

Balade en sous-sol

Laissez-vous guider par votre inspiration et par les décisions des joueurs pour décrire ce que voient les PJ. Voici toutefois quelques indications utiles concernant des lieux qu'ils seront susceptibles de visiter...

● **Les bars :** On trouve de tout sur Thermina IV, du tripot le plus louche, jusqu'à la Cantina la plus chic, en passant par des cafés aux décorations les plus excentriques. Quand les PJ voudront entrer dans un bar, lancez un dé afin de déterminer le « niveau » de l'établissement en question :

1- Ignoble boui-boui fréquenté par des clients agressifs. Relancez le dé, sur un résultat de 5 ou 6, 1D clients chercheront la bagarre avec les intrus.

2- Bar réservé avant tout à une race bien précise d'extraterrestres (ex. Gamorréens) qui n'apprécient guère qu'on les dérange. Relancez le dé, sur un résultat de 6, toute l'assemblée sautera sur le râble des intrus... pour les jeter sans ménagement à la porte !

3- Bar pour « junkies » dans lequel toutes les boissons – des cocktails d'apparence anodine – sont droguées. Si un personnage boit un verre ici, demandez-lui de faire un jet en Résistance ou Vigueur. Si le résultat n'est pas au minimum moyen, il sera pris d'hallucinations étranges (« Des Impériaux en uniformes roses ! Comme c'est joli ! ») ou de troubles nerveux incontrôlables (« Mais arrête donc de trembler comme ça, tu vas te cogner la tête contre la table ! »), à moins qu'il ne perde tout simplement connaissance... au choix du MJ.

4/5- Bar normal où les clients sont normaux, les boissons normales... bref, aucune raison de s'inquiéter.

6- Bar « classe » pratiquant des tarifs prohibitifs où le service d'ordre (1D brutes armées de blasters lourds) ne badine pas avec le savoir-vivre.

● **Les hôtels :** Les moins chers (et les plus crasseux) coûtent 10 crédits la nuit, mais il n'est pas rare que l'on se fasse dévaliser pendant son sommeil.

● **Les casinos :** Rien n'interdit aux PJ de risquer leur argent dans quelques jeux de hasard... d'autant que les tenanciers de casinos n'apprécieront pas que l'on fréquente leurs établissements sans dépenser quelques crédits. Si vous possédez l'aventure *Crise à la Cité des Nuages*, voici l'occasion d'organiser une petite partie de *sabacc* avec vos joueurs. Sinon, chaque fois que ceux-ci miseront une somme d'argent à un jeu quelconque, lancez un dé : 1 à 4- mise perdue, 5- mise récupérée, 6- mise doublée. Attention, sur Thermina IV, tout joueur qui sortira d'un casino plus riche qu'en arrivant sera d'office considéré comme un tricheur. 1D employés armés de gourdins cloutés (dommages VIG+1D) lui tendront une embuscade dans un coin sombre.

Note : Sauf indication contraire, considérez que les PNJ ont toutes leurs caractéristiques à 2D. N'hésitez cependant pas à « gonfler » leurs compétences en Combat Mains Nues ou Blaster si les PJ vous semblent avoir la partie trop facile.

Voici encore quelques péripéties qui pourront arriver aux personnages pendant leurs déplacements dans les couloirs de Thermina IV...

● Un des PJ est heurté par un énorme extraterrestre couvert d'écailles. C'est un pickpocket (compétence 6D !). Qu'il réussisse ou non à dérober quelque chose, si sa « victime » s'aperçoit de son manège, le « monstre » la défiera en combat singulier à mains nues. Evidemment, sa Vigueur sera de 5D et sa compétence en Combat Mains Nues de 7D...

● Les PJ sont accostés par un homme au visage de fouine qui leur propose de participer à un coup « sûr à 100 % » qui leur permettra de gagner plusieurs milliers de crédits en quelques minutes. Il s'agira, en l'occurrence, d'attaquer la caisse d'un casino...

● Une patrouille d'une douzaine de « policiers » locaux encercle les PJ et les menace de blasters à l'aspect peu engageant. Il s'agit en fait d'une forme de racket dont sont coutumiers les représentants de « l'ordre » sur Thermina IV. Quelques jets de Persuasion ou de Marchandage accompagnés d'un « don » spontané permettront aux héros de se sortir de ce mauvais pas.

Derkhen !

Laissez les joueurs décider de ce qu'ils ont l'intention de faire pendant tout leur séjour sur la planète. Si leurs personnages se bornent à se promener en montrant à tous les passants l'holo-photo de Derkhen, ils n'obtiendront aucun résultat concret...

Quand vous jugerez que les PJ se sont assez promenés, lisez ce qui suit à voix haute :

« Alors que vous marchez dans un couloir secondaire, vous remarquez sur un mur une holo-affiche libellée en ces termes : "Lormoz, le Maître du Plaisir, vous souhaite la bienvenue dans son établissement du 23[e] niveau". Or le Lormoz en question est un homme assez mince à la peau d'un noir d'ébène qui sourit largement... découvrant ainsi d'étonnantes petites dents pointues aux reflets dorés ! »

Eh oui, après quelques opérations de chirurgie esthétique, Derkhen a changé de nom est s'est offert un énorme casino avec ses « économies ».

Récupérer l'araignée

Trouver le casino de Lormoz ne posera aucune difficulté, c'est une des maisons de jeu les plus réputées de Thermina IV. L'ennui, c'est que Derkhen/Lormoz ne sort pratiquement jamais de son bureau et de ses appartements qui sont installés au premier étage de son établissement. Si les PJ sont patients et passent quelques heures à jouer et à boire dans la grande salle, ils pourront éventuellement apercevoir un gros homme noir se tenir pendant un court instant en haut d'un escalier menant au premier. S'ils réussissent alors un jet moyen en Perception, ils remarqueront que l'homme noir en question porte autour du cou un pendentif qui ressemble à s'y méprendre à celui qu'ils cherchent...

Pour récupérer cette « babiole » plusieurs solutions s'offriront à eux :

● Sortir leurs blasters et tenter un assaut frontal : ce n'est pas une très bonne idée. Le casino est très bien défendu par une vingtaine de gardes armés de blasters lourds et Derkhen est protégé par deux gardes du corps particulièrement redoutables.

● Essayer de se gagner les bonnes grâces du tenancier afin de se faire engager par

STAR WARS

La planète est dirigée par un conseil des propriétaires, une assemblée regroupant les mille plus riches habitants. Malgré une indépendance de façade, ce conseil fait toujours en sorte de ne pas déplaire à Palpatine... notamment en versant chaque année un tribut conséquent à l'administration impériale. La surface du monde étant absolument inhabitable, la capitale Storza n'est qu'un gigantesque réseau souterrain de plusieurs niveaux s'étendant sur des centaines de kilomètres.

Derkhen

Derkhen est un truand particulièrement robuste dont toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf Arme Blanche 4D+2, Blaster 5D+1, Esquive 3D, Parade Arme Blanche 4D, Vigueur 4D, Combat Mains Nues 5D. Il possède en outre 3 Points de Personnage et se bat avec un pistolet blaster lourd (dommages 5D).

Zonda et Kaoda

Ces deux énormes « femmes » (?) aux corps couverts de tatouages bigarrés (1,95 m, 130 kilos) sont originaires d'une planète à forte gravité ce qui leur vaut d'être douées d'une force hors du commun. Elles adorent se battre... et tuer. Toutes leurs caractéristiques sont à 2D, sauf : Arme Blanche 6D, Blaster 3D, Parade Arme Blanche 4D, Vigueur 5D (eh oui, elles font exception à la règle), Combat Mains Nues 6D, Parade Mains Nues 6D. Elles possèdent chacun un Point de Personnage et se battent plutôt avec d'énormes vibro-lames (dommages VIG+3D), même si elles possèdent aussi des mini-blasters (dommages 3D).



Zender

Système : Gorach
Type : monde désertique
Température : élevée (moyenne aux alentours de 50° C)
Atmosphère : respirable mais saturée de poussière toxique, port d'un masque respiratoire indispensable si l'on ne veut pas encaisser 1D de dommages (cumulatifs) à chaque heure.
Hygrométrie : très faible
Gravité : 0,95 standard
Terrains : déserts de poussière rouge, montagnes escarpées
Durée du jour : 23 heures standard
Durée de l'année : 269 jours locaux
Races intelligentes : Dargas et Humains (Impériaux)
Astroport : aucun astroport civil
Population : 200 000
Gouvernement : dictature religieuse
Niveau technologique : équivalent début XXᵉ siècle pour les indigènes.
A part quelques nappes de pétrole, Zender n'a aucun intérêt économique. L'Empire y a néanmoins installé une garnison de mille hommes (dont 200 soldats de choc) qui supervisent l'exploitation d'une petite mine de Dorium (un métal radioactif) en employant une main-d'œuvre faite d'esclaves indigènes.

Les Dargas

Les autochtones, les Dargas, sont des Humains à la peau bleue et aux yeux rouges qui ont muté au fil du temps à cause des radiations dégagées par le Dorium contenu dans le sous-sol. Ils vivent un peu à la manière des Berbères de notre Terre en se déplaçant sans cesse

lui : il faudra alors que chaque PJ se mesure à l'un des membres du personnel de sécurité (toutes caractéristiques à 2D, sauf Vigueur 4D et Combat Mains Nues 4D).

● Tenter un cambriolage discret : ce n'est pas une si mauvaise solution que ça. Il suffira de créer une diversion dans la grande salle pour qu'un ou deux PJ puisse se glisser subrepticement au premier (s'ils réussissent chacun un jet moyen en Discrétion). Ensuite, il faudra encore qu'ils s'occupent de Derkhen et des deux gardes du corps, mais ce ne sera pas forcément impossible... En effet, une paire de grenades paralysantes achetées au marché noir et des masques respiratoires pourront leur éviter bien des débordements de violence.

Si vous voulez développer cette partie de l'aventure, incitez les PJ à se faire engager par Lormoz. Arrangez-vous ensuite pour qu'il leur faille un certain temps avant qu'ils ne rencontrent de suffisamment près leur « patron » pour envisager de lui voler son précieux bijou. Entre-temps, vous pourrez leur confier quelques missions « habituelles » pour des gardes d'un établissement de jeu : aider certains clients trop imbibés à sortir (en évitant les coups qu'ils essayeront de leur porter !), escorter – avec quelques autres gardiens – la recette de la semaine jusqu'à une banque située dans un secteur mal famé (combien pariez-vous que des voleurs leur tendront une embuscade ?), etc.

La poudre d'escampette

Vous ne voudriez quand même pas que les choses se passent trop facilement, non ? Alors, quelle que soit la solution retenue par les PJ, faites en sorte qu'ils se retrouvent poursuivis par tout le personnel de Derkhen. Ils devront alors filer en direction de l'astroport, sauter à bord de leur vaisseau... et décoller sans demander leur reste !

Pour savoir combien de péripéties vont se produire au cours de leur fuite dans les couloirs de Storza, lancez 1D : 1/2- une péripétie, 3/4- deux péripéties, 5/6- trois péripéties.

Employez ensuite la table ci-dessous pour déterminer la nature de ces péripéties :

1/2- Un groupe de 1D gardes armés de blasters lourds coupe le chemin des PJ.

3/4- La foule est tellement dense qu'il est pratiquement impossible d'avancer. Un jet difficile en Persuasion permettra de faire suffisamment peur aux badauds pour pouvoir passer.

5- Le couloir que suivaient les PJ se termine sur une porte anti-explosion verrouillée. Il faudra réussir un jet de Sécurité difficile pour forcer sa serrure magnétique. Si le premier jet n'est pas réussi, 1D poursuivants armés de blasters lourds surviendront et il faudra faire une seconde tentative en essuyant un feu nourri.

6- Derkhen/Lormoz et ses deux gardes du corps attendent les PJ au pied de la rampe d'embarquement de leur vaisseau...

Intermède I

Lorsque les PJ rentreront à l'agence, ils auront la surprise de tomber à nouveau sur Togmar dans le bureau de Histip. L'industriel semblera heureux de récupérer son bien... tout en semblant particulièrement intéressé par les détails de leur aventure (nouveau nom de Derkhen, adresse de son casino, personnel de celui-ci, etc.). Si les PJ ont « par malheur » dû abattre Derkhen, Togmar ne pourra retenir un éclat de rire...

A un certain moment, cependant, il prendra la parole : « Des amis m'ont appris récemment qu'un autre de mes voleurs, un extraterrestre du nom de Mahatl, serait retourné sur Zender, sa planète natale. Je ne sais rien de plus, mais je ne doute pas que vous aurez des difficultés à me ramener l'araignée qui est en sa possession... »

Sur ce, il remettra aux PJ une holo-photo représentant un homme émacié à la peau bleue et aux yeux d'un rouge flamboyant...

Chapitre deux

Le regard du croyant

L'arrivée

Comme cette planète ne possède pas d'astroport civil, les PJ auront peut-être la très mauvaise idée de se poser près de la base des Impériaux. Dans ce cas, ils seront aussitôt pris pour des espions, capturés et jetés dans une prison dont ils auront sans doute bien du mal à s'évader.

S'ils essayent en revanche de se poser près d'un camp indigène (ceux-ci étant très bien cachés, il faudra réussir un jet difficile de Senseurs pour ce faire), ils se feront accueillir par un tir nourri de blasters-mitrailleurs que les Dargas ont dérobés aux Impériaux. Il leur faudra bien vite renoncer à ce projet pour aller se poser un peu plus loin.

Alors qu'ils se déplaceront dans un paysage désolé, après avoir pensé à camoufler leur appareil, les PJ vont tomber dans un guet-apens. Lisez à haute voix :

« La chaleur est effroyable. Tout autour de vous, vous ne voyez que des dunes d'un rouge incandescent scintiller sous un ciel émeraude. Brusquement, le sol se met à bouger ! Jaillissant de trous bien dissimulés dans la poussière, deux cents silhouettes encagoulées et vêtues de djellabas ornées d'un symbole rappelant une araignée vous encerclent et vous menacent avec de grands fusils ornementés, manifestement très dangereux... »

Alors que leur situation semblera désespérée (tenter de résister équivaudrait à un suicide !), les PJ vont assister à une étrange dispute opposant celui qui semble être le chef de la bande à deux de ses soldats. A moins qu'ils ne réussissent un jet très difficile en Langages, les personnages vont devoir attendre pour comprendre un peu de quoi il retourne. En effet, au bout d'un moment le « chef » se tournera vers eux et bredouillera dans un basique approximatif : « Vous êtrrrrres ceux de la grrrande Alliance ? Vous êtrrres ceux de la prrrophétie de Zindatl ? Vous rrrépondre vite ou nous tuer vous dans d'atrrroces souffrrrances ! »

Espérons que les PJ comprendront vite qu'ils ont tout intérêt à répondre que oui-oui, ils sont bien des envoyés de l'Alliance Rebelle venus pour aider les Dargas (demandez-leur quand même un jet de Persuasion, histoire de les « crisper » un peu). Dans le cas contraire, l'agence Star-Eye risque de déplorer la perte de quelques agents...

Note : Pour bien comprendre dans quel esprit vous devez jouer le chapitre qui se déroule sur Zender, pensez à *Lawrence d'Arabie*. Les PJ vont en effet se retrouver dans la peau de « libérateurs » contraints d'aider un peuple primitif à se débarrasser d'odieux oppresseurs...

Le grand prophète

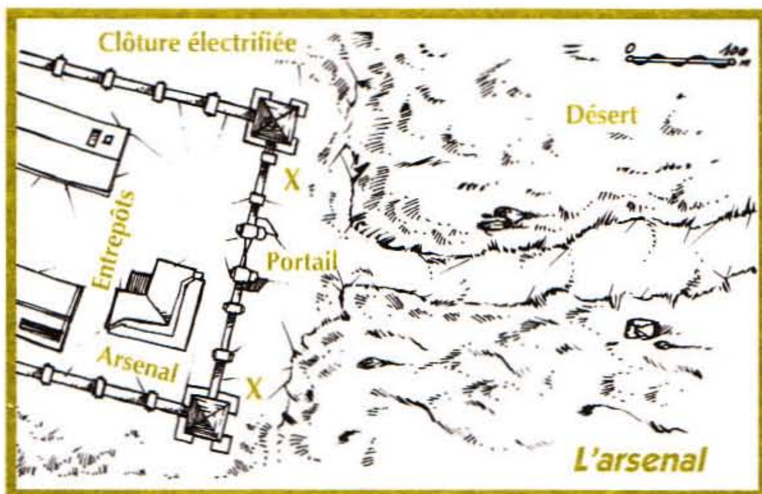
Une fois tout « malentendu » dissipé, les PJ sont conduits à dos de Banthas par leurs nouveaux amis jusqu'à une petite chaîne montagneuse proche. S'ils profitent du voyage pour demander ce que représente le symbole qui orne leurs djellabas (un cercle noir dont partent huit rayons), les Dargas leur apprendront qu'il s'agit de l'emblème de Zindatl, leur prophète...

Au bout de cinq heures d'un trajet éprouvant effectué sous un soleil de plomb, les Dargas et leurs invités arrivent enfin dans une petite vallée rocheuse où se dresse un superbe temple entouré d'habitations troglodytes : la demeure du prophète !

Zindatl ne tarde d'ailleurs pas à sortir de son repaire pour venir les saluer. Il s'agit – évidemment – de Mahatl.

L'ancien bandit a bien changé depuis l'époque où il pillait les banques de la galaxie. Touché par la grâce – et par les effets pervers d'une trop grande consommation d'hallucinogènes – il s'est un jour transformé en dévôt illuminé, obsédé par un but unique : libérer son peuple du joug impérial. Avec sa fortune, il a aussitôt entrepris d'acheter des armes pour les siens, mais il a été trahi par un de ses hommes et a été contraint de se réfugier en toute hâte sur sa planète natale, ruiné mais plus déterminé que jamais.

Il y a quelques jours, il a rêvé de l'Alliance Rebelle et depuis il a la conviction que celle-ci enverra des émissaires afin d'aider les Dargas (il se trompe, la Rébellion a malheureusement d'autres chats



à fouetter pour l'instant). Les PJ arrivent juste à temps pour réaliser sa prophétie. Une fois qu'il sait que les étrangers sont des « envoyés de la grrrande Alliance », Zindatl se jette sur eux pour les étreindre en les suppliant d'aider son peuple à se battre. Il est prêt à leur donner n'importe quoi s'ils acceptent de former ses guerriers et de les mener au combat.

Comment récupérer l'araignée

Les PJ n'ont pas le choix. Perdus sur un monde hostile et entourés des soins attentifs d'une peuplade de fiers guerriers, ils ont tout intérêt à faire ce qu'on leur demande. S'ils mènent à bien les opérations militaires décrites succinctement ci-dessous, Zindatl leur remettra volontiers n'importe quoi... même l'araignée qu'il garde dans les profondeurs de son temple ! Maintenant, si les joueurs veulent tenter un vol... qu'ils réfléchissent un peu d'abord !

Libérer une planète

Malgré ses gisements de Dorium, Zender ne présente pas un grand intérêt pour l'Empire, même en tant qu'avant-poste. La garnison locale n'est guère motivée et n'attend qu'une chose : la relève. Il suffirait de peu de choses pour que les Impériaux lèvent le camp. Avec un peu d'intelligence, les PJ pourront peut-être les aider à se décider...

Zindatl va se faire un devoir d'accueillir ses hôtes dans son somptueux temple (l'araignée trône sur un piédestal édifié au centre de la pièce principale). Là, il leur expliquera que le problème actuel de ses hommes tient à l'armement. A part deux blasters-mitrailleurs très utiles pour dissuader les Impériaux de les attaquer depuis le ciel (la garnison ne possède que deux TIE classiques en fait d'appareils de combat), les Dargas ne disposent que de fusils rudimentaires pour se battre. L'idéal serait d'aller se servir dans l'arsenal de la base impériale...

Note : Pour toutes les attaques de grande envergure décrites ci-dessous, inspirez-vous de la bataille décrite page 32 des règles.

● **L'arsenal :** Les Impériaux ont installé leur arsenal à la limite de l'enceinte de leur base, de sorte que si une explosion devait survenir, elle ne risquerait pas de toucher les baraquements. Les PJ sont libres d'adopter le plan qui leur convient : soit une attaque en plein jour avec diversion (un assaut simple serait sans espoir), soit une opération commando de nuit.

Pour réussir, il faudra éliminer discrètement les deux miradors marqués d'un X sur le plan ci-contre (en réussissant un jet moyen en Discrétion, puis un autre jet moyen en Grimper), avant de se débarrasser des servants du blaster-mitrailleur qui se trouve en haut. Une fois cela fait, il ne restera plus qu'à ouvrir le portail proche, afin qu'un groupe de Dargas puisse venir prendre des armes.

Note : N'oubliez pas que la discipline de cette base est un peu relâchée, même si les soldats de la garnison ont des caractéristiques classiques (voir page 133 des règles). Laissez vos joueurs mettre au point leur plan. S'il « tient debout », il n'aura aucune raison de rater. Ensuite, arrangez-vous pour qu'ils connaissent quelques « péripéties » inattendues (ex. : arrivée d'une patrouille d'1D soldats de choc à l'improviste, techniciens armés de pistolets blasters chargeant des caisses de munitions sur une barge, etc.).

● **La mine :** Les Impériaux emploient près de 400 esclaves Dargas dans leur mine de Dorium située à une dizaine de kilomètres du camp. Les indigènes veulent absolument libérer leurs parents et amis qui sont enfermés là-bas. Mais, pour s'assurer que des renforts ne surviendront pas inopinément, il serait bon de penser à détruire la ligne de monorail qui relie la base à la mine. Celle-ci est défendue par 100 soldats de choc... qui ne feront pas le poids contre des Dargas armés de fusils blasters. Laissez néanmoins les PJ échafauder un plan intéressant afin de minimiser les pertes chez les indigènes.



Libérateurs malgré eux !

Si les PJ se comportent de manière intelligente, les Impériaux procèderont à une évacuation d'urgence dès qu'ils apprendront que les troupes de la mine ont été décimées et les esclaves libérés.

Il ne restera plus aux « héros étrangers » qu'à assister aux réjouissances organisées en leur honneur par les Dargas. S'ils demandent alors à Mahatl/Zindatl de leur donner son araignée, celui-ci se fera un plaisir de s'exécuter.

Au bout de quelques jours, les PJ pourront rejoindre leur appareil... et retourner jusqu'au siège de la StarEye.

Intermède II

Lorsqu'ils arrivent à l'agence, les PJ sont convoqués par Histip qui leur fait part des soupçons qu'il éprouve à l'égard de Togmar. En effet, depuis leur départ une terrible guerre des gangs a sévi sur Thermina IV et Derkhen a été tué. Histip se demande si ces événements n'auraient pas un rapport avec la mission que leur avait confiée Togmar...

Néanmoins, faute d'indices suffisants, il invite les PJ à se rendre sans délai sur la planète Tastini où s'est réfugié le dernier « voleur », un Wookiee du nom de Mowgawa.

à dos de Banthas afin de se rendre d'une oasis à l'autre dans les immenses déserts rouges de leur monde. Pendant des siècles, les Dargas formaient des tribus ennemies qui se disputaient sans cesse la suprématie des oasis et des quelques arbres fruitiers que l'on y trouvait. Depuis l'arrivée des Impériaux, les tribus ont décidé d'unir leur force afin de mener une guérilla féroce aux envahisseurs. Elles obéissent toutes à un chef « mystique » nommé Zindatl...

Dés d'attributs : 12D
Attributs Minimum/Maximum
DEXTERITE 2D/5D
SAVOIR 1D/2D
MECANIQUE 1D/3D+2
PERCEPTION 2D/3D+2
VIGUEUR 2D+1/4D
TECHNIQUE 1D/3D
Déplacement : 11
Taille : 2 m
Armes de prédilection : sabre recourbé (dommages VIG+1D+2), fusil à poudre (dommages 4D, ne tirent qu'un coup, leur chargement prend trois rounds)
Talent spécial :
Prescience : Les Dargas ont parfois des visions prémonitoires d'une étonnante précision. Celles-ci leur viennent pendant leur sommeil et sont parfois difficiles à interpréter (le MJ est libre de les rendre aussi embrouillées qu'il le souhaite), mais il leur arrive aussi d'être très précises. Ces visions sont à la base de la religion mise sur pied par Zindatl.

Tastini

Système : Chamberlam
Type : monde de jungle
Température : élevée (moyenne aux alentours de 40° C)
Atmosphère : standard
Hygrométrie : très forte
Gravité : 1,30 standard
Terrains : forêt vierge, océans, montagnes
Durée du jour : 32 heures standard
Durée de l'année : 463 jours locaux
Races intelligentes : Sawals (guerriers indigènes), Humains et quelques extraterrestres
Astroport : de fortune
Population : 2000 colons/ouvriers, 3 millions de Sawals répartis sur toute la planète
Gouvernement : aucun (exploitation privée)
Niveau technologique : galactique pour les colons, âge de pierre pour les indigènes.
Exportations : bois précieux, herbes rares
Tastini est un monde inhospitalier exploité par la Corporation Faversham, spécialisée dans les cosmétiques et produits de luxe. Les rares signes de civilisation que l'on peut y trouver sont un petit astroport de fortune entouré de bâtiments préfabriqués et quelques huttes perdues dans la forêt.

Chapitre trois

Le visage de la honte

L'arrivée

Lorsque les personnages débarquent à l'astroport de Tastini, ils sont accueillis par une pluie épaisse comme une coulée de crème fraîche. L'air ambiant sent la végétation putréfiée. Lisez à voix haute :
« Autour de la piste en terre battue, vous voyez quelques vaisseaux cargos, les portes des soutes ouvertes, dans lesquels des ouvriers en combinaisons de travail s'empressent de charger ce qui semble être des rondins de bois. Un peu plus loin, vous apercevez une sorte de village composé de huttes métalliques. Au-dessus d'une de ces huttes, vous remarquez un grand écriteau peint à la main : *Chez Gorham.* »

Un accueil « frais »

Si les PJ n'ont pas pensé à se vêtir d'uniformes de la Faversham (ce qui est probable), ils seront très mal acceptés par les colons. Ceux-ci travaillent en effet tous pour cette corporation et des « étrangers » ne peuvent, à leurs yeux, être que des espions...
C'est pourquoi, lorsqu'ils demanderont si quelqu'un a vu un Wookiee dans les parages, personne ne leur répondra.
S'ils se rendent au bar *Chez Gorham*, un infâme bouge fréquenté par des manutentionnaires peu engageants, les choses pourront dégénérer rapidement et donner lieu à une bagarre dans la grande tradition des westerns/films d'aventure. Chaque personnage se trouvera alors opposé à deux adversaires...
Si les PJ remportent la victoire – ou du moins se battent « bien » – leurs adversaires changeront subitement d'attitude et tout le monde se réconciliera autour d'un verre de tord-boyaux. Il sera alors possible d'apprendre qu'un Wookiee un peu fou est bien venu ici, il y a quelques années, mais un jour il est parti en direction de l'ouest et plus personne ne l'a revu depuis. Sa mort ne fait aucun doute !

Expédition dans l'inconnu

Eh bien si, elle fait un doute... Car si personne n'a revu Mowgawa, cela ne signifie pas pour autant qu'il ait été tué. Quoi qu'il en soit, il n'est pas dans les habitudes des employés de la StarEye d'abandonner une piste pour si peu. Il ne reste donc plus maintenant aux PJ qu'à s'équiper, avant de s'enfoncer dans la jungle à la recherche d'un Wookiee. Une partie de plaisir !
Gorham peut leur fournir tout ce qu'ils désirent (vibro-machettes, bottes, vivres, etc.), mais demandez-leur bien de noter tout ce qu'ils emportent avec eux... quand ils seront perdus dans la forêt, ils ne pourront plus que pleurer les cordes, réchauds et autres ustensiles qu'ils auront pu oublier ! Un détail : personne n'acceptera de leur servir de porteur ou de guide !
Pour l'ambiance « jungle » souvenez-vous des films qui, comme *Greystoke* ou *Aguirre*, montrent combien il est difficile de progresser dans un milieu aussi hostile. Décrivez des insectes répugnants (mille-pattes d'un mètre de long, etc.), des serpents couverts de pustules, etc.
Voici quelques péripéties qui pourront leur arriver. A vous de les développer...
- Les PJ sont attaqués par une énorme bête féroce ressemblant un peu à un tyrannosaure à tête de crabe : Dextérité 2D, Perception 5D, Vigueur 8D. 2 coups de griffes par round (dommages VIG+1D). Déplacement 15.
- Les PJ entendent un hurlement dans le lointain, s'ils se précipitent, ils découvriront un Sawal en train de lutter avec l'énergie du désespoir contre deux espèces de « kangourous » agressifs à gueules de crocodiles (DEX 4D, PER 3D, VIG 2D, Morsure [dommages 3D], Déplacement 11). Si les héros portent secours au malheureux, celui-ci se jettera à leurs pieds... avant de disparaître rapidement dans le sous-bois.
- Les PJ sont attaqués par un groupe de Sawals. S'ils ont sauvé celui qui avait été attaqué dans la péripétie ci-dessus, il viendra à la rescousse et il leur sera plus facile de faire croire à leur bonne foi.

Le monstre dans la jungle

Les PJ pourraient tourner des siècles dans la jungle de Tastini sans jamais trouver trace de Mowgawa. S'ils veulent savoir où réside le Wookiee, ils devront s'adresser aux Sawals du coin (détail : ils ne parlent pas le basique !). Ceux-ci connaissent tous Mowgawa qu'ils considèrent comme une sorte d'esprit de la forêt, mais ils accepteront éventuellement de conduire les personnages jusqu'à sa résidence, une hutte de branchages aménagée au sommet d'un arbre immense. Mowgawa a en effet la nostalgie de Kashyyyk...
Il n'accueillera pas les nouveaux venus à bras ouverts, mais avec un peu de patience, il sera possible de l'approcher sans risquer de prendre un carreau de son arbalète.
Mowgawa est las. Il y a si longtemps qu'il n'a pas vu d'êtres civilisés...

L'histoire de Mowgawa

Si les PJ gagnent sa confiance, le Wookiee sera tout prêt à discuter avec eux. Il serait bien qu'un PJ comprenne sa langue, car s'il comprend lui-même le basique, comme tous ceux de sa race il ne peut pas le prononcer. Quand vous l'interpréterez, poussez des brames à fendre l'âme tout en essayant de vous expliquer par gestes...
Il y a une vingtaine d'années, Mowgawa travaillait comme esclave sur une planète dominée par l'Empire. Un jour, il fut libéré par Mahatl lors d'une attaque de banque et le Wookiee, lié par la « dette de vie » qu'il devait à son sauveur, commença à partager la vie des écumeurs de l'espace. Malheureusement, il fut amené plus d'une fois à prendre part à des actions « discutables », ce qui provoqua en lui de terribles problèmes de conscience. Quand Mahatl le libéra de toute obligation après sa crise de mysticisme, Mowgawa, honteux de son passé et peu désireux de subir les remontrances de ses congénères, décida d'aller se perdre sur une planète qui lui rappellerait sa bien aimée Kashyyyk.
Si on l'interroge sur son araignée de cristal, il la donnera volontiers à ses visiteurs. Trop de mauvais souvenirs lui sont rattachés. Et si les PJ essayent d'apprendre quelques détails sur Togmar, il dira que pour lui c'est un bonhomme sans intérêt et un « trouillard » comme il y en a peu. D'ailleurs, il croyait avoir entendu dire qu'il était mort dans un accident...
Si les PJ continuent à « cuisiner » le malheureux Wookiee, celui-ci fera référence à Moxta Erthar – l'homme le plus dangereux qu'il ait jamais connu – et avouera qu'il n'a jamais cru à son décès. Aux joueurs d'en tirer leurs conclusions...

Final

Quand les PJ rentreront sur Tatooine, s'ils ne sont pas encore sur leurs gardes, faites en sorte qu'ils captent en chemin une communication indiquant que la planète Zender a été pilonnée pour un motif inconnu par des « pirates »...
Espérons alors qu'ils soupçonneront sérieusement Togmar de ne pas être celui qu'il prétend être. Toutefois, s'ils refusent de lui indiquer où s'est réfugié exactement Mowgawa, Togmar/Erthar n'hésitera pas à faire attaquer le siège de la StarEye par une centaine de ses hommes. Le mieux serait peut-être de faire appel aux Impériaux, non ? Pour une fois qu'il sera possible de leur permettre de capturer quelques bandits « vraiment » dangereux...

Derniers mots

Accordez les récompenses en Points de Personnage, de Force et de compétence conformément aux règles.
Comme vous avez pu le constater, chacun des « chapitres » de cette mini campagne pourra aisément être développée en une aventure à part entière. (Et si Derkhen s'était fait refaire les dents, comment les PJ pourraient-ils le reconnaître ? Et si la garnison de Zender était plus importante, quelles autres actions d'éclat pourraient s'avérer nécessaires ?...).
A vous de décider.

Les détectives de la *Guerre des Étoiles*

La réalité

L'Empire n'a jamais vu d'un très bon œil l'existence d'enquêteurs privés. Dans un univers où Palpatine veut tout contrôler, une espèce de « police parallèle » ne pouvait que s'attirer les foudres de l'administration de Capitale.

Mais si, dans un premier temps, la profession de détective a été déclarée illégale, le BSI a vite compris l'avantage qu'il pouvait tirer de personnes dont le métier est de savoir ce que beaucoup ignorent... surtout quand on dispose de « moyens de pression » permettant de faire parler lesdites personnes...

C'est ainsi que, progressivement, les agences d'enquête ont été à nouveau autorisées dans toute la galaxie. Soumises à un contrôle administratif très strict, elles sont en outre assujetties à une législation particulièrement contraignante. La Charte Volker, ainsi appelée à cause du Moff Volker qui en fut l'instigateur, stipule en effet : « Les enquêteurs privés ont un devoir de transparence absolue à l'égard des autorités impériales. Tout manquement à ce principe essentiel entraînera une peine pouvant aller du bannissement à vie à l'exécution immédiate. Les manquements seront sévèrement punis. »

Autant dire que le fait d'embrasser la carrière de détective privé équivaut, de fait, à devenir un « indicateur » servile. On comprendra dès lors que cette profession ne jouisse pas d'une très bonne réputation auprès du grand public et de l'Alliance...

Les contraintes

Pour survivre, un détective a tout intérêt à être « bien vu » des autorités locales. Cela exigera de sa part une attitude irréprochable, une affabilité extrême... et souvent le versement de quelques « cadeaux » à des personnes influentes.

Les choses se compliquent encore quand un privé doit, pour les besoins d'une enquête, se rendre sur une autre planète. A peine débarqué, s'il décline son identité il risque toujours de se faire raquetter par des agents impériaux avides de gains faciles. Impossible, dans ces conditions, d'exercer correctement sa profession ! La seule solution consiste alors pour lui à agir « incognito », en priant pour ne pas être identifié... une telle attitude ne pouvant être considérée que comme un « manquement » en regard de la Charte Volker.

La StarEye

Dans l'aventure présentée ici, les PJ sont censés travailler pour cette agence de la Bordure Extérieure, à Anchorhead, sur Tatooine.

Histoire : Plus grande agence de la région, StarEye a été fondée il y a une quinzaine d'années par un certain Kirt Histip, célèbre pour avoir abattu les assassins de sa famille après une longue traque. L'argent ne semble pas avoir été la motivation principale d'Histip lorsqu'il a décidé de se lancer dans les enquêtes privées, pourtant, il a fait bien du chemin depuis ses modestes débuts. Quelques affaires célèbres (l'élimination du Droïd assassin du système Larkar, entre autres) lui ont en effet forgé une réputation plus qu'enviable.

Siège : L'immeuble de deux étages qui abrite StarEye domine l'une des grandes places du centre d'Anchorhead. Le rez-de-chaussée est réservé à l'accueil des clients et au secrétariat. On y trouve deux salons luxueux, une dizaine de terminaux informatiques, des bureaux de secrétariat, etc. Au premier, des salles de conférence et de travail sont destinées aux enquêteurs. C'est au second que sont aménagés le bureau et les appartements d'Histip.

Le directeur s'étant fait de nombreux ennemis au cours de sa carrière, les dispositifs de sécurité qui protègent cet étage sont impressionnants. Enfin, sur trois niveaux situés en sous-sol, on trouve une véritable « école pour détectives » avec stands de tirs (secrets, bien entendu), dortoirs, cuisine, réfectoire, salles d'entraînement aux arts martiaux, salles de cours avec matériel holographique complet, etc.

Personnel : L'agence compte pas moins de trente enquêteurs permanents, dont la moitié est toujours en mission. Le personnel administratif, quant à lui, est composé de 7 secrétaires (secondées par deux Droïds spécialisés dans les langues), 5 professeurs spécialisés (close combat, matériel de surveillance/sécurité, cambriolage/falsification, droit stellaire, cultures galactiques).

Recrutement : N'importe qui peut devenir enquêteur... pourvu qu'il en ait les capacités. Le recrutement à la StarEye se fait sur dossier après enquête approfondie (au minimum). La sélection est toujours très rigoureuse. En règle générale, les « opérateurs » sont des anciens chasseurs de primes, pirates, contrebandiers, mercenaires, etc. qui ont décidé un jour de se recycler dans une profession un peu plus « calme ».

Formation : Les jeunes gens qui décident, dès le départ, d'embrasser la carrière de privé ont droit à une formation de pointe dispensée par l'agence, après une période d'essai.

Equipement : La StarEye possède trois transports légers et n'hésite jamais à louer d'autres vaisseaux quand le besoin s'en fait sentir (au frais de ses clients, bien entendu). A part ça, elle dispose d'une armurerie bien garnie (dissimulée au troisième sous-sol), ainsi que d'un atelier spécialisé dans la confection de gadgets les plus divers : communicateurs/blasters, bracelets explosifs, « mouchards » de toutes formes, etc.

Salaire : On ne parle jamais salaire à la StarEye. Les employés reçoivent un « fixe » modeste, mais le jour où ils décident de partir, l'agence leur remet un pactole correspondant à environ 10 % (divisé par le nombre d'enquêteurs impliqués) des honoraires perçus pour toutes les affaires qu'ils ont menées à bien.

Relations avec les autorités locales : Histip est un diplomate né et il entretient les meilleures relations possibles avec le gouvernement impérial, aussi bien qu'avec la pègre de Tatooine. Personne ne sait comment il s'y prend pour maintenir un tel *statu quo,* mais il paraîtrait que sa fortune personnelle est souvent mise à contribution...

Honoraires : La Star Eye n'est pas une agence de second rang et ses tarifs s'en ressentent. S'il arrive parfois que des exceptions soient faites pour certains clients dans le besoin, il est très rare qu'une équipe soit lancée sur une affaire nécessitant des déplacements interstellaires pour des gages inférieurs à 100 crédits par jour (plus les frais).

Clientèle : Ce sont généralement des personnages très riches et des sociétés importantes qui ont recours aux services de la StarEye. La réputation de l'agence est telle que l'on vient d'ailleurs de tout le secteur pour faire appel à elle. Histip se garde néanmoins le droit de refuser toute affaire qui lui paraîtrait un tant soit peu « louche »...

Types d'affaires traitées : Le principe applicable en ce domaine est simple : « Tout est bon, pourvu que l'Empire n'y trouve rien à redire ».



Les Sawals, des humanoïdes verdâtres et écailleux aux mœurs étranges, ne sont pas très agressifs, mais les colons évitent d'avoir affaire à eux, certaines tribus étant réputées anthropophages. Détail : la faune locale n'est pas composée que d'herbivores...

Les bagarreurs de chez Gorham

Toutes caractéristiques à 2D, sauf Vigueur 3D et Combat Mains Nues 3D.

Les Sawals

Ces humanoïdes verts d'un mètre cinquante de haut se battent à l'aide de lances barbelées (dommages VIG+2D). Dans cette aventure, considérez qu'ils ont tous les caractéristiques suivantes :

DEX 3D SAV 1D MEC 2D
PER 4D VIG 2D TEC 0D